Tulisan ini dibuat atas dasar keresahan karena banyaknya berita hoax yang tersebar disosial media. Selain itu ada sebuah plaform sosial media yang terkenal sebagai kandang monyet karena berisi banyak konten-konten yang sangat tidak bermanfaat dan menimbulkan banyak sekali dampak negatif.

ARPANET

Awal mula terciptanya internet

Setelah berkembangnya teknologi komunikasi dan data seperti telepon, pada tahun 1967 muncul sebuah teknologi Advaved Research Projects Agency Network (ARPANET). Sebuah teknologi jangkauan luas dengan control terdistribusi dan jaringan penyambungan komputer jarak jauh pertama di dunia yang dimiliki oleh Departemen Pertahanan Amerika Serikat. Teknologi ARPANET merupakan dasar dari teknologi jaringan yang sekarang kita kenal sebagai Internet.

Setelah berkembangnya teknologi komunikasi dan data seperti telepon, pada tahun 1967 muncul sebuah teknologi Advaved Research Projects Agency Network (ARPANET). Sebuah teknologi jangkauan luas dengan control terdistribusi dan jaringan penyambungan komputer jarak jauh pertama di dunia yang dimiliki oleh Departemen Pertahanan Amerika Serikat. Teknologi ARPANET merupakan dasar dari teknologi jaringan yang sekarang kita kenal sebagai Internet.

Pada tahun 1990an, terjadi revolusi besar dalam teknologi jaringan yang ditandai dengan munculmya World Wide Web (www) yang kemudian tercipta sebuah platform SixDegrees yang diklaim sebagai platform sosial media pertama didunia yang memberikan fasilitas kepada penggunanya untuk membuat profil agar bisa terhubung dan berinteraksi dengan pengguna lainnya.

Teknologi penerus 2G ini pertama kali diluncurkan pada 2001 oleh operator asal Jepang NTT DoCoMo. 3G hadir sebagai sebuah solusi akan kebutuhan internet yang meningkat pada masa itu dengan menggunakan standar UMTS (Universal Mobile Telecommunications System).

Teknologi ini sanggup menghantarkan kecepatan data yang lebih cepat dari generasi sebelumnya dengan kecepatan mencapai 2 Mbps. Dengan hadirnya 3G, masyarakat di seluruh dunia sudah dapat menikmati berbagai macam layanan internet, seperti browsing, pengiriman email, streaming video dan musik, berbagi data, hingga teleconference. Era 3G juga menjadi era kelahiran smartphone.

Kelahiran 3G di Indonesia pertama kali ada di tahun 2005 saat Telkomsel berhasil melakukan uji coba 3G yang berbasis teknologi W-CDMA

2000-2014

Tahun-tahun 2000an menjadi pertanda dimulainya transisi dari era media cetak ke era media digital. Mulai banyak bermunculan platform-platform media sosial seperti Facebook, Yahoo, Twitter, Kaskus, YouTube, dan lain-lain.

Kemunculan platform media sosial disambut baik oleh masyarakat dunia. Banyak orang mulai mendaftar menjadi user sosial media dan mulai berpartisipasi dengan membuat konten yang berguna untuk user lainnya.

Pada masa ini menandakan kemajuan peradaban manusia yang sangat pesat. Dengan sosial media, para usernya bisa melakukan komunikasi dan bertukar informasi kepada user lain yang jaraknya sangat jauh dalam waktu yang singkat dan hanya menggunakan komputer yang dilengkapi oleh jaringan internet.

INDONESIA
ERA DIGITAL
Linked in
digg
facebook
You Tube
facebook
orkut

ERA SMARTPHONE

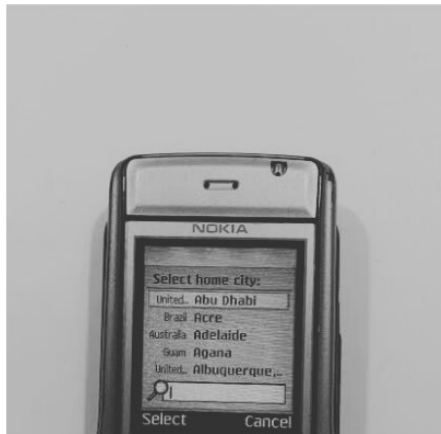
Munculnya sinyal 3G membuat para produsen telepon mulai melakukan upgrade pada produknya agar bisa mengakses sinyal 3G dan memberikan fitur-fitur special agar konsumen tertarik dan membeli produk mereka.

Pada tahun 2001, Nokia sebagai raja produsen telepon di masa itu langsung meluncurkan sebuah ponsel dengan sinyal 3G pertamanya yang memiliki fitur MMS untuk mengirim gambar.

NOKIA

Tahun 2006 BlackBerry hadir dengan produk ponsel yang memiliki sinyal 3D dilengkapi dengan fitur BBM yang kemudian membuat BlackBerry menjadi ponsel yang sangat eksklusif dimasanya.

Tahun 2007 iPhone meluncurkan produk terbarunya yang memiliki sinyal 3G dengan fitur IOS dan touchscreen sebagai teknologi canggihnya yang menyita perhatian masyarakat dunia.

Tahun 2008 Google juga meluncurkan sebuah teknologi terbaru bernama Android. Karena berkolaborasi dengan Google membuat akses internet terbuka sangat luas.

2014-2024

Pada tahun 2014an pasar ponsel Indonesia mulai kedatangan produk-produk baru dengan sistem Android dan dengan harga yang terjangkau.

Munculnya smartphone dengan sistem Android dengan berbagai fitur-fitur yang canggih seperti jaringan internet yang cepat dan aplikasi platform sosial media. Harganya yang murah membuat smartphone sangat diminati oleh masyarakat Indonesia.

Munculnya smartphone di Indonesia benar-benar memberikan banyak dampak bagi masyarakat Indonesia. Masyarakat bisa mengakses internet dengan bebas dan mendapatkan banyak informasi baru yang tersebar di seluruh dunia dengan sangat mudah.

Semakin berjalannya waktu, maka semakin banyak masyarakat Indonesia yang mulai mengenal sosial media. Hal tersebut membuat pertumbuhan user di Indonesia menjadi meningkat sangat derastis.

JUMLAH USER

Dengan jumlah penduduk terbanyak keempat di dunia membuat Indonesia masuk dalam urutan 10 teratas negara dengan pengguna terbanyak dibeberapa platform media sosial.

Platform Facebook jumlah user Indonesia berada diurutan keempat dengan jumlah 174 juta user di tahun 2024. (rri.co.id)

Platform Tiktok user terbanyaknya berasal dari negara Indonesia dengan jumlah 157,6 juta user. (kabarbisnis com)

Platform YouTube Indonesia berada di urutan keempat dengan jumlah 139 juta user tahun 2024. (Backlinko.com)

Platform Instagram jumlah user Indonesia berada di peringkat keempat dengan jumlah 100,9 juta user tahun 2024. (Kompasiana)

Platform Twitter (X) jumlah user Indonesia berada di peringkat keempat dengan jumlah 24,85 juta user tahun 2024. (rri.co.id)

DAMPAK POSITIF

Manfaat perkembangan jaringan internet bagi masyarakat Indonesia tentunya sangatlah banyak jika digunakan dengan baik.

Seiring berjalannya waktu, user sosial media Indonesia di berbagai platform semakin banyak dan membuat portal-portal berita di Indonesia mulai beralih dari media cetak ke media digital.

Sebagai negara demokrasi, Indonesia memberikan kebebasan pada masyarakat untuk bersosial media dan mengeksplorasi internet. Hal ini benar-benar dimanfaatkan dengan baik oleh masyarakat, dimana masyarakat mulai membuat portal-portal berita secara mandiri dan memberikan informasi yang bisa mereka dapatkan dari manapun untuk diakses oleh para pengguna lainnya.

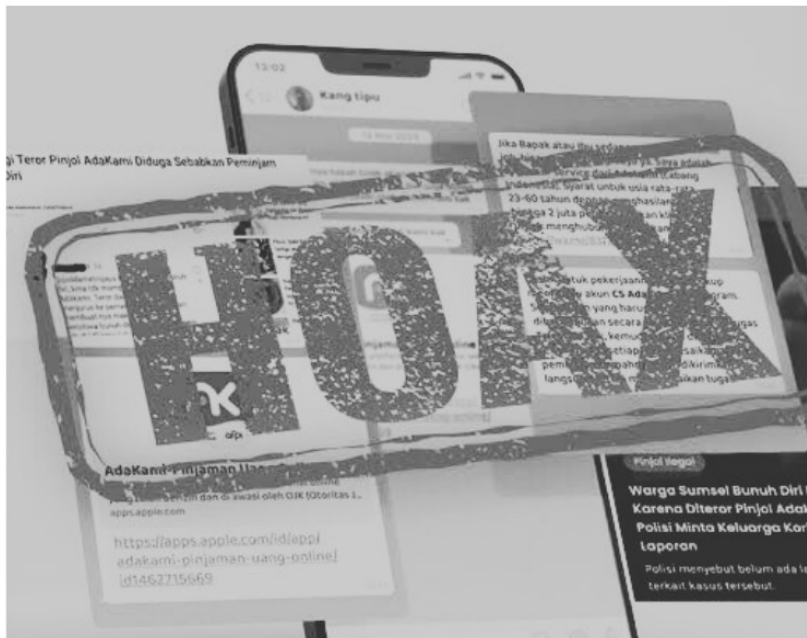
Perkembagan jaringan dari 3G ke 4G membuat informasi yang ada di seluruh Indonesia bisa tersebar dengan begitu pesat melalui konten-konten sosial media yang dibagikan oleh para usernya.

DAMPAK NEGATIF

HOAX

KECANDUAN

HOAX

Kabar Bohong atau Hoax adalah informasi yang sesungguhnya tidak benar, tetapi dibuat seolah-olah benar adanya.

Kebebasan bersosial media membuat seseorang bisa membangun portal berita disosial media, tapi hal ini sering kali disalah gunakan oleh segelintir orang untuk membuat sebuah berita bohong dengan tujuan untuk merubah pandangan orang lain mengenai suatu hal ataupun tujuan lainnya. Berita Hoax menjadi sangat berbahaya karena minimnya literasi masyarakat Indonesia. Berita-berita hoax sering kali dibenarkan dan dibagikan kepada orang lain tanpa mencari tahu kebenaranya terlebih dahulu.

Berita-berita hoax harus dihindari karena bisa menyesatkan banyak pihak dan lebih parahnya bisa membuat keributan dimasyarakat. Beberapa tahun belakangan ini banyak berita dna konten Hoax dari portal berita dan user sosial media yang tidak jelas asal-usulnya.

Keberadaan berita Hoax saat ini sangatlah banyak sehingga sangat sulit untuk membedakan mana berita Hoax dan mana berita yang benar.

ADDiCT MEDSOS

Menarik, apakah sosial media bisa membuat seseorang menjadi candu? lalu apa yang disebut kecanduan sosial media?

Kecanduan media sosial atau Addiction dapat memengaruhi otak dengan cara yang berbahaya. Pengidapnya akan menggunakan media sosial secara kompulsif dan berlebihan. Mereka asik menggulir postingan, gambar, dan video hingga mengganggu aktivitas lain dalam hidupnya. Penyebab utama dari kecanduan media sosial adalah peningkatan dopamin otak yang memberikan efek kesenangan setelah menggunakan media sosial. Akhirnya, otak mengidentifikasi aktivitas ini sebagai aktivitas bermanfaat dan menyenangkan yang harus diulangi lagi.

Sebuah laporan dari We Are Social dan Maltwater yang mengatakan jika masyarakat Indonesia sudah sangat kecanduan Tiktok. Berdasarkan data yang dihimpun dari Data.AI, TikTok adalah aplikasi yang paling banyak menyita waktu warga RI. Setiap bulan, pengguna TikTok menghabiskan 38 jam 20 menit di TikTok. (kabarbisnis.com)

Jika seseorang sudah terkena Addiction media sosial maka harus seceptanya mendapatkan pennaganan yang tepat, jika tidak maka bisa mengakibatkan gangguan mental yang lain.

FEAR OF MISSING OUT (FOMO)

Fomo adalah sebuah penyakit dimana penderitanya selalu mengikuti trend di sosial media.

Tiktok adalah sebuah platform media sosial yang sangat diminati oleh masyarakat Indonesia karena konten-kontenya yang berupa foto dan vidio pendek yang cukup bermanfaat. Tapi ada sebuah berita viral dimana rumah tangga seseorang cerai karena sang istri mengikuti konten sampah di Tiktok yang mengatakan jika derajat wanita lebih tinggi dari derajat laki-laki.

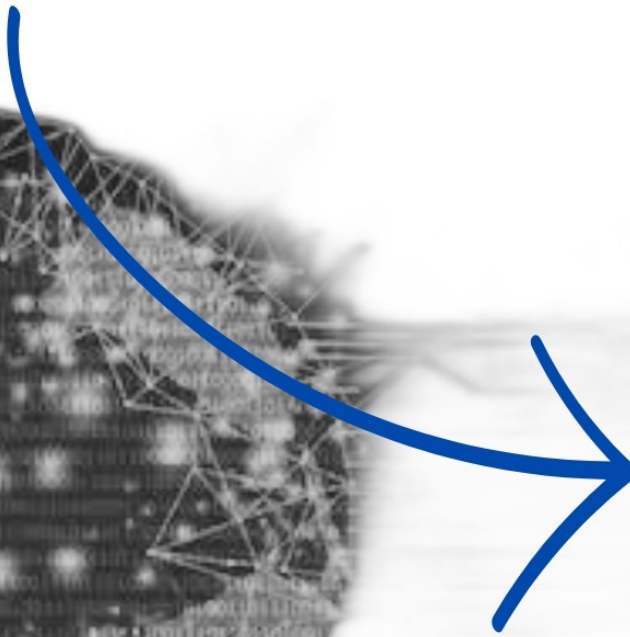
Di platform Tiktok banyak sekali konten flexing yang dibuat oleh kreator untuk menadapatkan audiens. Tapi para audiens baik laki-laki maupun perempuan yang sudah terkena penyakit FOMO selalu mencoba untuk merealisasikan konten tersebut dikehidupannya yang sangat berbeda dengan kehidupan kreator. Bahkan tidak jarang sebuah konten Tiktok mereka jadikan standar dalam kehidupannya.

Terlalu sering bermain sosial media juga bisa mengakibatkan seseorang mengalami depresi ringan hingga berat.

Aktif disosial media adlaah suatu hal yang baik, tapi ada kalanya harus berhenti sejenak dan bersosial dengan orang-orang dikehidupan nyata agar otak kembali fresh dan sehat.

Disosial media tidak semua user adalah orang yang baik, banyak user-user Toxic sangat mudah ditemukan di Indonesia. Entah atas dasar dan motif yang tidak jelas mereka bisa secara tiba-tiba melakukan Bullying dan Doxing yang bisa mengakibatkan depresi ringan hingga berat.

ANXIETY DISORDER

Banyak anak muda Indonesia yang terkena Anxiety disorder karena melihat konten-konten disosial media.

Sering sekali konten kreator membuat kinten flexing yang entah konten tersebut adalah nyata atau hanya setingan agar bisa mendapatkan view dan audiens.

Banyak konten kreator yang memperlihatkan kehidupan mewah dan keberhasilan dalam kariernya di usia muda. Mereka selalu memperlihatkan kendaraan mewah dan menghamburkan uang.

Hal tersebut ternyata berdampak bagi para pemuda di Indonesia, banyak pemuda yang overthinking terhadap masa depan mereka setelah mengkonsumsi konten-konten flexing tersebut.

KESIMPULAN

Internet dan plaform sosial media tentu saja seperti pisau bermata dua, jika digunakan dengan baik maka akan memberikan manfata yang sangat luar bisas.

Jadilah manusai yang bijak, gunakanlah internet dan sosial media dengan baik agar bisa mendapatkan banyak manfaat dan juga bisa bermanfaat bagi banyak orang.